



INFORMAÇÃO - PROVA

Prova de Equivalência à Frequência - 12.º Ano

2021

Aplicações Informáticas B 12.º

12.º Ano

O presente documento visa divulgar as características da prova de exame de equivalência à frequência da disciplina de Aplicações Informáticas B, a realizar no ano letivo 2020-2021.

OBJETO DE AVALIAÇÃO

Os objetivos a avaliar terão como referência os indicados no programa de Aplicações Informáticas B. Constituem objeto de avaliação os objetivos seguintes:

Compreender os fundamentos da lógica da programação; identificar componentes estruturais da programação; utilizar estruturas de programação.

Criar um documento com texto e objetos gráficos, utilizando funcionalidades elementares de uma ferramenta de edição e produção de documentos disponível na Internet.

Utilizar uma folha de cálculo através de funcionalidades elementares de uma ferramenta de criação e edição de folhas de cálculo, disponível na Internet.

Criar uma apresentação multimédia utilizando as funcionalidades elementares de uma ferramenta de edição e de produção de apresentações multimédia, disponível na Internet.

Desenvolver competências criativas na área da edição eletrónica; utilizar conhecimentos elementares sobre paginação e grafismo;

Desenvolver a capacidade de comunicar através das tecnologias de informação e comunicação; desenvolver interesse pela pesquisa, descoberta e inovação; desenvolver capacidade de trabalho em equipa.

Conteúdos programáticos

Unidade I - INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO

Introdução - Conceitos fundamentais;
Programação sequencial;
Estruturas de controlo.

Unidade II - FERRAMENTAS DA GOOGLE

Criação e Edição de documentos no Google Docs;
Criação e Edição de folhas de cálculo no Google Sheets;
Criação e Edição de apresentações no Google Slides.

Unidade III – MICROSOFT PUBLISHER

Criação e Edição de documentos no Microsoft Publisher.

CARACTERIZAÇÃO DA PROVA

A prova reflete uma visão integradora dos diferentes conteúdos programáticos da disciplina.

A sequência dos itens pode não corresponder à sequência das unidades letivas do programa.

A prova é cotada para 200 pontos e de carácter totalmente prático.

A valorização relativa das unidades na prova apresenta-se no seguinte quadro:

Estrutura da Prova	Cotação (em pontos)
Grupo 1. Introdução à Programação: 1. Exercício(s) prático(s) em Pascal.	80
Grupo 2. Ferramentas da Google: 1. Exercício(s) de folha de cálculo. 2. Exercício(s) de criação de apresentações.	80
Grupo 3. Microsoft Publisher 1. Exercício(s) com texto, imagens e tabelas.	40

CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

- ☐ A prova é realizada recorrendo a equipamento informático; as respostas são entregues em suporte eletromagnético.
- ☐ Tendo em conta a realização de cada exercício a atribuição de classificação faz-se mediante as referências seguintes:
 - Não realizado (cotação nula);
 - Realizado, mas com resposta(s) incompleta(s) (cotação intermédia);
 - Realizado corretamente (cotação máxima);

MATERIAL

Não é permitido o uso de lápis. Não é permitido o uso de corretor.
Só é permitido o uso de caneta ou esferográfica de tinta indelével azul ou preta.

MATERIAL DA RESPONSABILIDADE DO ALUNO:

- Caneta Azul/Preta;
- Conta *e-mail* da Google (Gmail).
- Pen-Drive.

MATERIAL A DISPONIBILIZAR PELA ESCOLA:

- Computador com rato, acesso à Internet e o software seguinte:
 - Sistema Operativo Windows
 - Browser (Mozilla Firefox ou Google Chrome)
 - Bloodshed Dev-Pascal 1.9.2.

DURAÇÃO

A prova tem a duração de 90 minutos.

TIPO DE PROVA

A prova é escrita, realizada em computador.